

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO

# Guía del Curso

## 3D Studio

---

Modalidad de realización del curso: -

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### OBJETIVOS

- Adquirir los conocimientos necesarios para realizar diseños en dos y tres dimensiones, así como animaciones profesionales, mediante la aplicación de técnicas de modelado, luces, cámaras, materiales, efectos especiales y otras herramientas que proporciona el programa.

### CONTENIDOS

#### INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX 2014

1. Introducción
2. ¿Qué es 3D Studio Max?
3. Requisitos del sistema
4. Entorno de 3D Studio Max
5. Los menús
6. La barra de herramientas
7. Configuración de los visores
8. Otros elementos de la interfaz

#### VISUALIZACIÓN DE OBJETOS

1. Introducción

2. Tipos de vistas
3. Modos de representación
4. Unidades de trabajo
5. Uso de la cuadrícula
6. Controles de los visores

## INICIAR UNA ESCENA

1. Introducción
2. Crear y guardar escenas
3. Configuración de preferencias
4. Importar y exportar escenas
5. Formatos de archivos
6. Importar aplicaciones

## CREACIÓN DE OBJETOS

1. Introducción
2. Añadir objetos a la escena
3. Grupos de objetos
4. Ocultar y mostrar objetos
5. Congelar y descongelar objetos
6. Deshacer y rehacer acciones

## OBJETOS GEOMÉTRICOS

1. Introducción
2. Métodos y parámetros de creación
3. Primitivas estándar o básicas
4. Primitivas extendidas
5. Primitivas de arquitectura

## SELECCIÓN DE OBJETOS

1. Introducción
2. Métodos de selección
3. Filtros de selección
4. Selección de objetos por nombre
5. Selección de subobjetos
6. Otros métodos de selección

## TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

1. Introducción
2. Movimiento de objetos
3. Rotación de objetos
4. Escalado de objetos
5. Gizmos de transformación
6. Transformar con precisión
7. Valores absolutos y relativos

## ALINEACIÓN DE OBJETOS

1. Introducción
2. Alineación de objetos
3. Ajustes
4. Configuración de los ajustes
5. Copias y matrices
6. Obtener medidas

## MODIFICACIÓN DE OBJETOS

1. Introducción
2. Panel Modificar
3. Aplicar un modificador
4. Catálogo de modificadores
5. Algunos modificadores de uso común

6. Objetos compuestos
7. Objetos booleanos

## FORMAS 2D

1. Introducción
2. Creación de formas
3. Primitivas 2D.
4. Edición de formas
5. Subobjetos de formas
6. Obtención de objetos 3D a partir de formas 2D.

## OTROS ELEMENTOS

1. Introducción
2. Modelando con subobjetos
3. Sistemas de partículas
4. Efectos especiales

## MATERIALES

1. Introducción
2. Materiales y mapas
3. Editor de materiales
4. Materiales básicos
5. Materiales complementarios
6. Materiales mapeados
7. Controles del mapa Bitmap
8. Materiales de Mental Ray

## ILUMINACIÓN DE ESCENAS

1. Introducción
2. Tipos de luces

3. Inclusión de luces en la escena
4. Parámetros comunes
5. Parámetros específicos
6. Luz natural y luz artificial
7. Proyección de imágenes
8. Animación de luces

## CÁMARAS

1. Introducción
2. Tipos de cámaras
3. Creación de una cámara
4. Parámetros de la cámara
5. Visores de cámara
6. Animación de cámaras

## ANIMACIÓN

1. Introducción
2. Animación básica
3. Edición de fotogramas claves
4. Editor de curvas
5. Animación utilizando un recorrido
6. Animación con modificadores
7. Animación con controladores
8. Animación preliminar
9. Cinemática
10. Animación de personajes

## RENDERIZACIÓN

1. Introducción
2. Representación de la escena
3. Parámetros generales del render

4. Ajustes del render
5. Impresión de la escena
6. Entornos y atmósferas



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)